

TAITO

ミネルバトンサーガ

ラゴンの復活

取扱説明書

13

TFC-MS5500

このたびはタイトー・ゲームカセット「ミネルバトンサーガ・ラゴンの復活」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

- ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

目 次

使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切って下さい。
- 強いショックを与えたり、分解しないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらさないようにして下さい。
- 極端な温度条件下での使用や保管は、避けて下さい。

ミネルバトンサーガラゴンの復活イントロストーリー

はるかな昔、まだビッグバンさえも起こっていなかった頃、時間と空間の谷間にミネルバトンという世界が存在していました。

そもそもミネルバトンは、私達のこの大宇宙を生まれさせるために、大いなる神が作り上げたものだったのです。そこはまさに神々の世界だったと、伝えられています。この世界のあらゆる神話のみなもとが、このミネルバトンなのだそうです。

しかし、いつしか神々はふたつの勢力にわかれ、おたがいにいがみあうようになってしまいました。片方は光りの世界を、もう片方は闇の世界を支配するようになっていったのです。もちろん私達人間は、光りの神によってつくられました。

そしてミネルバトンは、その世界を支配したものが、そのあとのビッグバンの後の世界を支配できるという法則のため、おたがいの神々の戦いの場となっていたのです。

ミネルバトン　サーガとは、光りの神、創造神ハーンのもとで、いろいろな困難をくぐりぬけ、いつしか光りの戦士となって、ひとびとのこころに深く刻まれた、おおくの英雄達の物語なのです。

ここはミネルバトンの一地方、南オフェーリア。人々はアーカサス城を中心としたパルメキア王国の支配のもと、豊かな暮しをおくっていました。

もともと南オフェーリアには、四つの国がありました。しかし東のラトニア国は、はげしい魔物の攻撃のため、ずっと昔ほろんでしまいました。そして北のイスハーン国とパルメキア国も、いつ魔物の攻撃が加えられるかと、人々は恐れていたのです。

それは突然の出来事でした。息もたえだえにイスハーンからの使者が、アーカサス城の門に飛び込んできたのです。乗ってきた馬よりも、もっと激しい息をはきながら、彼はイスハーンの首都ラムルーンがほろんだと伝えたのです。

人々は自分の耳をうたがいました。なぜなら、ラムルーンには、大神官カロンをはじめ、強力な魔法を使う魔導師たちが、おおぜいいたからです。その使者は、人々に答えてこう言いました。

「ラゴンが、あの暗黒神ゾーンの王子の一人、ラゴンが復活した……」と。

アーカサスの人々は、おおいそぎで対策をなしはじめました。しかし、ラゴンの軍勢は、あらしの雲のように、またたくまにアーカサスに襲いかかってきたのです。

神官達は、戦いの神グラの呪文をとなえ、忠実な戦士たちは、手に手に剣をとって戦いました。しかし、しょせん人と暗黒の神では、勝負にならなかったのです。

人々は、ひとり、またひとりと、魔物のむれに倒されていったのです。そして、ひときわ大きな魔物が、国王におそいかかり、そしてその巨大な爪で王のからだをずたずたにしたのです。その魔物は、恐ろしい声でさけびました。

「俺さまは、ラゴンさまの第一のしもべ、ザイラスだ。アーカサスは俺の物となった！」

どくの爪にかけられた国王は、ただちに安全なグラの神殿へはこばれました。そして、家族と神官の見守るなか、ひくくつぶやきました。

「神官よ、まだおさない王子といとしい王妃を、時のとびらにてローランへ…パルメキアはおわりじゃ…」

ひとびとに愛された、偉大なパルメキア王の最後でした。

王様と最後の別れを惜しむまもなく、神殿の入口のほうからは、魔物の声がちかずいてきます。神官は、四才にしかならない幼い王子の手をとり、王妃を時の門のほうへさそいました。まさにその時、広間の中央が、ゆらゆらとかげろうのようにゆれ、巨大な影が姿をあらわしたのです。「ラゴン！」神官は、さけびました。

その途端、ものすごいちからと、熱い風が神官と王子をつつみ、時の門のなかへと、二人をふきとばしたのです。ふたりは、時間と空間をこえる時の門のはたらきによって、虹色にかわりながらとおざかっていく、神殿のながめを涙をのんで、ながめるしかありませんでした。そして、いく年もの永い年月がすぎていきました…。

スタートメッセージ

パルメキア王家の唯一の生き残りの王子、それがあなたです。すでにパルメキア王国はなく、年老いた神官とローランにて、ひっそりと暮らしていた王子は、神官の死と共に自分の生い立ちを知ります。そして、この世界を救い、パルメキア王家復活の為に、ラゴンを倒すことを決心します。

ラゴンを倒すには、人の力では如何ともしがたく、あなたは創造神ハーンの諸々の神々の力を借りなければなりません。そして、いつしかハーンの申し子、光りの戦士となることでしょう。

しかしまだ、旅は始まったばかりなのです。

ゲームスタートとコンティニュー



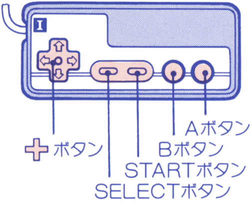


●カセットをセットして、スイッチを入れると写真とおなじ、タイトル画面が出ます。セレクトボタンで⇨をSTARTかCONTINUEに合わせてください。

●⇨STARTに合わせ、コントローラーのスタートボタンを押すと、写真のように名まえを入力するモードにかわります。✚ボタンで⇨を動かし、Aボタンで入力します。もし入力をミスした場合、Bボタンで⇩を1文字ずつもどします。再びAボタンで入力してください。入力できる名まえは5文字までです。

●⇨CONTINUEに合わせ、スタートボタンを押すと、以前「たましいのほかん」をしたところから、ゲームが始められます。バッテリーバックアップ機能で、めんどくさい呪文とはサヨナラです。ただし、1人分しかセーブできないので、十分に気をつけてください。バッテリーは3～5年間持ちます。

コントローラーの操作法

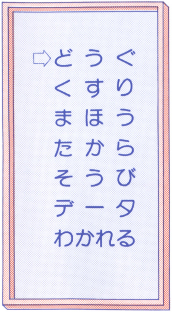


●✣ボタン
画面中央にいる主人公と仲間を上下左右に移動させます。ただしバトルモードで動かせるのは主人公1人で、仲間はかってに動きます、コマンドウインドウが開いている場合、⇨を上下に動かせます。

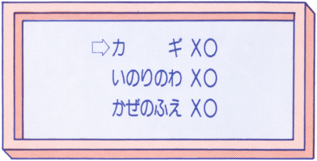
●Aボタン
Aボタンを押すと、通常モード、バトルモードにかかわらずウインドウが開きます。✣ボタンで⇨を移動させ、ふたたびAボタンで決定してください。Aボタンは、コマンド進行のボタンです。

●Bボタン
Bボタンはコマンドキャンセルボタンです。バトルモードでは、アイテム（たま）使用ボタンになります。

通常コマンドの説明



Aボタンを押したら、写真のようにメインウインドウが開きます。✚ボタンでコマンドを選び、Aボタンで実行します。キャンセルしたい場合Bボタンを押してください。



⇨どうぐ

次のウインドウが開きます。X○はそれぞれ持っている個数を示します。カギのかかった扉の前に立って⇨カギに合わせ、Aボタンを押すと扉が開きます。「いのりのわ」、「かぜのふえ」については、アイテムの説明をよく読んで、状況に応じて使ってください。

⇨くすり

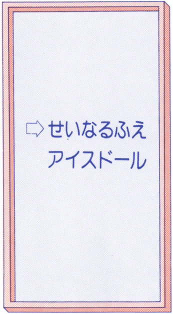
次のウインドウが開きます。XOは残り数の表示です。これもアイテムの説明をよく読んでください。同時に、もう１つウインドウが開いて、その時の仲間全員のHP、MP、どくを教えてくれるので、参考にしながら使いましょう。



⇨まほう

通常モードでは最高この３つのまほうが表示されます。ただこれらのまほうは、それぞれ「まきもの」を手に入れないと使えません。またXOMPの分、同行の魔導師(神官)のMPがへります。もし「まきもの」を持っていても同行人に魔導師か神官がいなければ、やはり使えません。



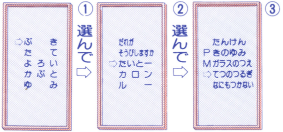


⇨たから

次のようにウインドウが開きます。冒険を続けると、いろんなたからが手に入りますが、なかには「せいなるふね」のように、さん橋から海に入ろうとすると、自動的に船出できるオートモード方式と、アイスドールのように、ある場所でコマンド入力が必要な場合とがあります。

⇨そうび

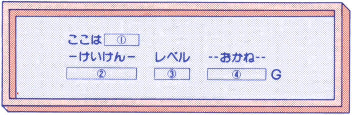
まず①のウインドウが開き、Aボタンで決定すると②が開きます。Aボタンで③が開き、ぶき→たいとー→てつのつるぎまでで、たいとーがてつのつるぎをそうびしたことになります。
すべてのそうびが終わったあとの確認も、このそうびコマンドでしかわかりません。
③のウインドウに主人公のそうびはH、魔導師、神官はM、一般市民はPのマークが出ます。データコマンドでは、だれが何を使用しているかわからないので、気をつけてください。またバトルモードでもそうびコマンドはないので、武器や防具が手に入ったらすぐそうびすることです。



⇨データ

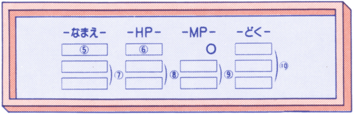
このコマンドでキャラクターの今おかれている状態が、一目でわかるようになっています。Aボタンを押しつづけることによって次のようにウィンドウが開らきます。

No.1ウィンドウ



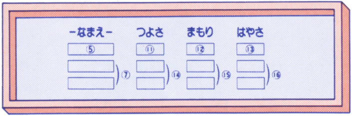
① 主人公が立っている場所や地名。
② 主人公の経験値。
③ 主人公のレベル。
④ 持っているお金。

No.2ウィンドウ

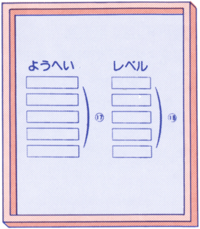


⑤ 登録した主人公の名まえ。
⑥ 主人公のその時のHP(体力)。
⑦ 同行者の名まえ。
⑧ 同行者のその時のHP。
⑨ まほうを使える同行者のMP(魔力)、また、使えない同行者は「O」です。
⑩ どくにおかされている時はそのどくの名まえ健康であれば、何も表示されません。

No.3ウィンドウ



No.4ウィンドウ

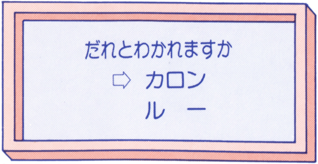


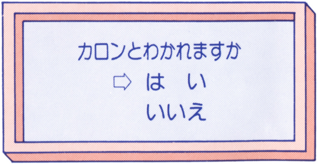
⑪　主人公の攻撃力
⑫　主人公の守備力
⑬　主人公のすばやさ
⑭　同行者の攻撃力
⑮　同行者の守備力
⑯　同行者のすばやさ

注　主人公は成長しますが同行者は、そうびしているもので変化するだけです。

⇨わかれる

主人公(あなた)のほかに、２人同行できますが、なにかの事情でわかれたほうがよいと思ったら、このコマンドでわかれます。まず①が開き、カロンと選んだら②が開きます、⇨はい　Aボタンでわかれます。でも出会った所へいき、気がるに声をかければふたたび仲間になってくれそうです。





通常オートモード

話す

町やお城で人にぶつかると自動的に会話モードになりウインドウが開きます。会話が続くときは⇩が出るのでAボタンで送ってください。

取る

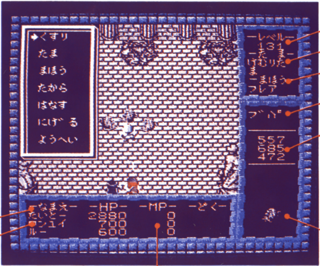
ダンジョンや塔で宝箱を見つけました。宝箱にぶつかるとウインドウが開き、何を取ったか表示されます。

見る

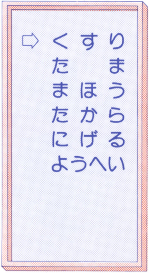
地上マップ上には「せきひ」がいくつかあります。ぶつかるとウインドウが開き、その内容を読むことができます。また宝箱に入っている書物も同じで、取ったらウインドウが開き、読むことができます。

戦闘コマンドの説明

※地上とちがい敵はすべて見えています。敵とぶつかったらバトルモードにきりかわります。

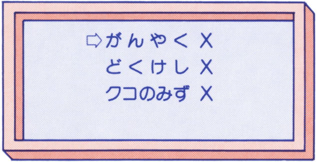


●地上マップ上でのバトルモード
地上マップでは敵はとつぜん出現します。ダンジョンのように前もって身がまえているよゆうすらないのです。
戦闘の基本は主人公を✚で動かし、敵に体当りするか、Bボタンでたまを打つことです。同行者はそれぞれ魔導師（神官）がまほう、一般市民はゆみで戦います。
●ダンジョー、塔、神殿などのバトルモード。
●敵と出会ったら、写真の様なバトルモードに切りかわります。
●ここでAボタンをおすと、ウインドウが開きバトルは中断されます。いかなる時でもウインドウを開くことができて、自分の思うままのことができるのが、このゲームの特徴です。ウインドウが開いている間は、ポーズボタンをおしているのと同じ様にゲームは中断しておけるわけです。



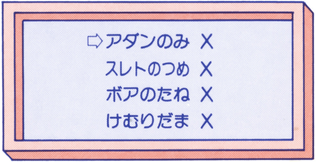
⇨くすり

●「がんやく」は全員のHPを、「どくけし」はこれまた全員の「どくけし」を、そしてクコの水は魔導師、神官のMPを回復します。これがないと、とても旅をおわらせることはできません。



⇨たま

●くすりと同様99個までもてます。しかし、店で買うとやたら高いものもあります。ちょうしにのってバンバン使っていると、あとでこうかいすることになりますよ。





⇨まほう

●戦いのまほうは5種類です。しかし魔導師が自分でまきものをもっていることが多く、主人公が手に入れなければならないものは、サンダーだけなのです。しかし、まほうはMPを使ってしまうので、いざというときに魔導師にかけてもらうのがいいでしょう。このコマンドは、そういう時のためにあるのです。主人公がまほうをかけるわけではないので、魔導師はあなたに声をかけられるまで、そのまほうをつかいつづけます。てきとうなところで「なにもつかわない」とたのみましょう。そうしないとすぐMPがなくなってしまいます。

⇨たから

●戦いで使える宝は、「守りふだ」だけです。宝を使うくらいだから、すごいいりょくがありそうですね。

⇨はなす

●これは敵キャラと話せるコマンドです。敵キャラも何か言いたいことがあるはずです。バトルモードでいきなりやっつけずに、敵のいいぶんも聴いてあげるのが勇者のつとめです。敵キャラでも、すごく位の高い者などは、思いもよらない返事をしてくれることがあるかもしれません。

⇨にげる

●バトルモードで逃げるを行うことは、「いったんひきあげる」という意味になります。だから、バトルモードから通常モードにもどりたい時に使います。でも、かならず逃げられるとは限らないし、目の前から敵はどいてくれないでしょう。ダンジョン内で先に進むには、うまくすり抜けるか、勇気を出して戦い、敵を全滅しなければなりません。

⇨ようへい

●ようへいは５人まで持てますが、１バトルで出せるのは３人です。１～３人しかいない場合、全員出してください。自動的にようへいモードに入ります。かってに戦うのをあなたはハラハラ見ているだけです。Ａボタンを押すと解除され、主人公チームがふたたび画面に現われます。

■ようへいの説明

ようへいあっせん所に行くと、ようへいをやとうことができます。ようへいとは、戦う事を職業にしている人たちです。お金を払う事で最高5人まで契約でき、戦闘シーンで「ようへい」のコマンドを選べば、主人公と同行者のかわりに戦ってくれます。もちろん、ようへいも人間ですから、ダメージを受けたり、どくにおかされたりしますが、戦死しないかぎり心配はいりません。戦いがすめば、次の戦いにそなえて自分たちで体力を回復させ、どくのちりょうもしてしまいます。まさに、戦いのプロフェッショナルそのものです。もし不運にも死んでしまったら、ちがうようへいをやとうこともできますが、無茶な出動は命じないようにしましょう。ようへいたちは、戦いの経験をつんで、階級をあげることができます。あっせんじょでは、強い者から弱い者まで多勢おりますから、強い者と契約して最初から戦力として考えることも自由ですが、契約金のやすい弱いようへいでも、大切に育てていけば、強いようへいに成長して、階級をあげることも可能なのです。ただ、ようへいを出動させて戦った場合、その時の経験値は、ようへいにプラスされます。ですから、あまりようへいを出動させてばかりいると、主人公のレベルが上らず、冒険が進みません。よく考えて、主人公もようへいもレベルアップしていくようにしましょう。

階級表
兵士
剣士
戦士
重戦士
闘士
重闘士
騎士
重騎士
聖騎士
ゴッドハンド

階級は階級表の上から下へいく程強い階級となっています。ときどき、成長したようすを確認しましょう。

能力の表示について

(1)けいけん値　けいけん値は、主人公のすべての能力のもとです。これを上げることによって、HP、つよさ、まもり、はやさが上がります。しかし、じょじょに上がるのではなくレベルアップとともに、グンとあがります。

(2)レベル　このゲームでは、レベルが上がるのは主人公とようへいだけです。いっしょに旅をするなかまは、主人公のおもいどうりにはできません。それは、レベルにおいても同じなのです。

(3)HP　主人公のたいりょくをあらわします。これが、敵のこうげきなどでなくなると、死んでしまいます。

(4)つよさ　主人公のこうげきする力をあらわします。同じぶきでもつよさが大きいほど、いりょくがあります。

(5)まもり　主人公のぼうぎょの力をあらわします。敵からうけるダメージにかんけいして、とてもたいせつなものです。

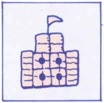
(6)はやさ　主人公のすばやさをあらわします。おおきければ、敵からこうげきをうけても、ダメージをうけないときがあります。さらに、にげるときも成功しやすくなります。

(7)どく　敵からどくのこうげきをうけたら、この表示にメッセージがかかれます。どくは、バトルモードがおわっても主人公たちの体力を、歩くごとにうばっていきます。だから、気を付けていなければならない表示です。

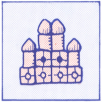
(8)おかね　いわゆるお金ですよ！　いっぱい買物をしたいよね！

(9)MP　まどうしと、しんかんのように、まほうがつかえる人たちだけのポイントです。これは、まほうをつかったときにへってしまいます。

地形の説明



城



神殿

●城・神殿

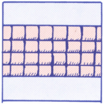
暗黒の勢力により、怪物の巣になっているところもあります。



町

●町・村

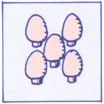
地域によって、とりあつかっているアイテムがちがいます。



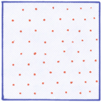
道



草原



森



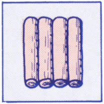
砂地



荒地

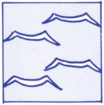
●道・平地・森・砂地・荒地

ふつうにあるけますが、怪物もうろついています。



さんばし

●さんばし
ここで船の乗り降りをします。



海

●海
船を使って入れますが、怪物もおよいでいます。



橋



こわれた橋

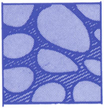
●橋・こわれた橋
こわれた橋は、そのままでは通れませんから、何かが必要です。また、橋・こわれた橋がかかっている水路は、船もとおれません。

●いずみ
美の神ファウが、滅びゆく世界に流した涙が、地面に落ちていずみがわいたと、詩人たちがうたっています。きっと勇者に安らぎを与えてくれるでしょう。

●地底湖
入ることはできませんし、落ちることもありません。

●溶岩の川
破壊神ラゴンの血と呼ばれるような、全てをやきつくすしゃく熱の溶岩が、地下を流れているところがあります。あるアイテムを使えば、歩くことができます。

●時の門
各地にある時の門はミネルバロードの出入口です。昔の偉大な神々がつくった聖道で誰でもとおれるというわけではありません。情報を集めて、とおれる条件をそろえましょう。


湿原

●湿原
湿原は船が入れません。



山脈

●山脈

ここを越えることはできません。

●流砂

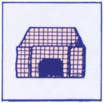
地の神ガルと時の神マルンガ、砂漠でたおれた旅人を人
里まで運ぶためつくったと言われています。



せきひ

●せきひ

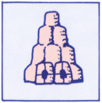
各地をうたって歩く詩人たちが、言いつたえの一部を、石にきざんだものです。



どうくつ



ほこら



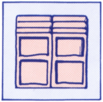
塔

●どうくつ・ほこら・塔

勇気を出せば、自由に入れます。

●かいだん・はしご

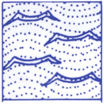
上の階、下の階へ移動できます。



とびら

●とびら

種類によって使えるカギがちがいますし、カギでは入れないとびらもあります。



霧の海

●霧の海

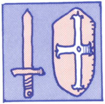
この世界は、神々の戦いの地になってしまい、結界がはられており、他の世界へのえいきょうをふせいでいます。その結界が霧の海です。だから、とおりぬけることは、できません。

お店の説明

城・町などには、いろいろな店があります。もちろん、それぞれ場所によって置いてあるアイテムもちがいますし、店のかんばんのないところもあります。



やどや



ぶきや

●やどや

ここに泊まるとHP・MPが回復します。また、泊まっているお客さんからも話を聞きましょう。

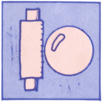
ぶき・ぼうぐを売っています。また、持っているものも買いとってくれます。✣ボタンでコマンドを合わせて、Ⓐボタンを押して下さい。買いとってもらう場合は、それぞれの下取り価格も表示されますから、よく考えて決めましょう。



どうぐや

●どうぐや

くすり類や攻撃に使うたま類、その他、便利なアイテムがそろっています。



マジックギルド

●マジックギルド

死んだ仲間を生き返らせたり、たましいのほかん（セーブ）ができるところです。たましいをほかんした場合は、まほうやアイテムでここに戻ってくるわけです。



うらないじょ

●うらないじょ

お金をはらえば、うらなってもらえます。大切な情報を教えてくれるので、できるだけうらなってもらいましょう。



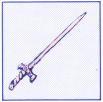
さかば

●さかば

人々が集まるところ、という事は、情報が集まるところです。ひとりひとりのお客さんから話を聞きましょう。

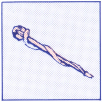
武器と防具の説明

武器や防具には、店で買えるものや、どこかからさがしださなくてはならないものもあります。ここでは、その全部は紹介できませんが、おおよそ次のようなきまりがあります。



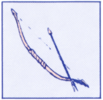
つるぎ

●つるぎ
主人公のみが使えます。



つえ

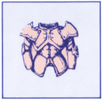
●つえ
神官と魔導師が使える武器です。



ゆみ

●ゆみ

同行者が一般市民の場合、使うことができます。



よろい

●よろい

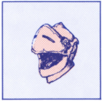
キャラクターによって、身につけるよろいがちがいます。



たて

●たて

主人公はすべてを同行人も物によって持つことができます。

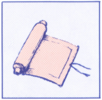


かぶと

●かぶと

キャラクターによって、つけるかぶとがちがいます。

まほうの説明



この物語のなかで、「レオンのサーガ」がたびたび登場しますが、レオンの冒険を助けた同行者に、大神官ノバンがいます。ノバンは、神々の教えをもとに、現在にまで伝わるまほうの基礎をつくりました。
まほうは、神官と魔導師しか使えません。使えるまほうも個人差があり、まきものを手に入れないと使えないまほうもあります。
ひとりで旅をしている時や、MPが少なくなった時には、まほうのかわりになるアイテムを使ってください。

フライ　戦闘以外の時
広大な世界を旅していくと、くすりも使いはたし暗黒の勢力に追われて、レオンたちはとうとう身動きがとれなくなってしまいました。ノバンはその時、誕生の神ギネの教えをうけてあみだしたこのまほうをとなえて、危機をのがれたと語りつがれています。これを使えば、たましいのほかんしてある場所に、たちどころに連れもどしてくれますが、地上でしか使えませんし、海の上でも効力がありません。

ステップ　戦闘以外の時
ゴルゴンの大迷宮は、光の戦士レオンさえも迷わせ苦しめました。途方にくれたレオンを助けたのがこのまほうです。ノバンは、地の神ガルの大きな力を呼び起こし、「ちかく」の

変動を生じさせることで、地上に脱出しました。これを使うと、たとえ塔の中や洞屈の中でも地上に戻ることができます。

スルー　戦闘以外の時

レオンたちの冒険も終わり、世界に平和がよみがえったのち、ノバンは、知の神マヌスから与えられた言葉のとおり、レオンのそうびをほかんしました。各地の特別なところにそうびをおさめ、その扉を閉める時にこのまほうをとなえたので、外から見るとかべのようになってしまいました。もし、こんな扉を見つけたら、これを使って通りぬけてください。

ストップ　戦闘の時

レオンの強さは「サーガ」となるくらいですが、戦いの上手さは、チームワークにありました。敵に出会った時、ノバンは、時の神マルンの教えからつくったこのまほうで、敵の動きを封じ戦いを有利にしたのです。このまほうには、敵をかなしばりにして、一時的に動けなくさせる力があります。

フレア　敵一人に対して巧撃、単発

ノバンが最初につくったまほうとして有名です。現在も多くの神官や魔導師たちが、これを修業して体得しています。生命力の源である海のエネルギーを、海の神トールの教えで、攻撃用のエネルギーボールに変化させるまほうです。

ザン　敵一人に対して攻撃、単発。

暗黒の勢力は、勝つためには手段を選びません。レオンたちも、何度か敵のまちぶせに会い、ふいをつかれた事がありました。その時ノバンは、星の神クエサリスの力を呼び起こすまほうで、流れ星やいん石を敵の頭上に降らせました。これがのちに、火の玉を敵にむ

けて飛ばすまほうとなったものです。

メタフレア　敵全員に対して攻撃、連発。

メタザン　　　〃　　　　〃

もともと、フレアもザンも、争いを好まない神々の力でつくったまほうだったので、より強い敵に対しては、より強いまほうが必要になりました。そこでノバンは、戦いの神グラの教えをもとめて、それぞれを連発にし、敵全員にダメージを与える事ができるようにパワーアップさせたのです。

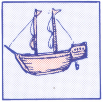
サンダー　敵一人に対して攻撃、単発。

レオンたちの戦いはつづき、命を落とすほどのダメージをうけた時、ありったけの魔力を使ってノバンが唱えたまほうがこれです。このまほうは、戦いの神グラの力そのものを呼び起こし、いなずまを走らせる事ができるので、かなり強力です。

タイフーン　？

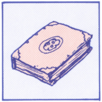
大神官ノバンが、その潜在する力を結集してつくったまほうであり、サンダーより強力であると言われているが、そのまほうは、どうやったら手に入るのか、誰も知る人がなく、なぞにつつまれている。

アイテムの説明

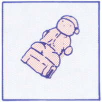


●せいなる船
この船があれば､海を通って移動できますが、何かがないと手に入りません。

●まもりふだ
ある神官がくれるお札です。このおふださえあれば、例の必殺技が使えそう。一度使うとなくなってしまうけど、その神官に会いに行けば、また発行してもらえます。



●封印の書　このアイテムで、石の扉が開きます。石の扉がカベになっているところは、まほうで通りぬける(スルー)ところです。

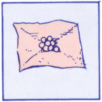


●アイスドール　まほうのかかっているとけない氷でできている小さな像です。これを使うと、小人が現われ、またたくまに、氷の橋を建設してくれますが、一度わたると、橋はとけてしまいます。どこで使ったらいいかは、すぐにわかりますね。

●いいつたえの書Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ

昔、勇者レオンが暗黒の勢力と戦った時のサーガの一部や、指示が書いてあり、全部で3冊あります。

レオンの冒険を助け同行した大神官ノバンの活躍は立派ですが、もうひとり、同行はしなくとも、影ながらレオンを支えた大賢者バルシーザの偉業も忘れる事はできません。バルシーザは現在の医学の基礎をきずき、彼の知識の集大成である「チャート式練金術」を書き、その技法をひろめました。道具屋さんで買えるアイテムは、彼が開発したものなのです。



がんやく

強い生命力を持つ動物で、森の番んと呼ばれるカバズーカの心臓を、アダンの木で作った木炭でくんせいにして、粉末になったものを、誕生の神ギネの聖水でねってまるめたものです。これをのむことによってHPが回復します。

どくけし

オフェーリアのどくぐもパラドヌイの糸を集めて、アダンの葉にたまったしずくでとかし、ゼリー状にしたぬりぐすりで、げどくの作用があります。ただ、ドヌイのどくなら一度塗

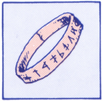
ったたけでなおりますが、もっと重症のどくの場合、何回も重ねてぬることが必要です。どくの名まえがレベルをあらわしています。当時は、このくすりの製造は命がけでしたが、現在はパラドヌイの養殖に成功し大量生産されています。

クコの水

アイスパレスの地下にある命の泉の水を、創造神ハーンの祭壇で、79回朝日で清めたものであり、この水をのむとMPが回復します。この水は、神官の修業をしていたバルシーザの娘クコの名をつけられました。

かぜの笛

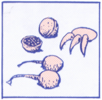
スレトの骨の化石を笛のようにくりぬいたもので、これを吹くと、風の音とともに空間がゆらめき、魂を保管した場所まで連れもどしてくれますが、一度ふくと、粉々にくだけ散ってしまいますし、水分に弱いので、ダンジョンや海の上では使えません。また、現在では神官たちがアルバイトで作っている製品が店にならんでいます。



いのりの輪

霧の海深く眠るポレールという巨大な貝は、年に一度たまごを生みに沿海州に姿を見せ、産卵の後たまごの成長をいのりながら死んでいきます。この貝殻をけずり輪にしたものでこれを使うと、塔や洞屈の中から地上へ脱け出せます。現在は、みこたちが「ポレールの子守唄」をうたいながら、アルバイトで作っ

ており、店にならんでいます。



アダンの実

アダンの木は、神々が最初につくった植物と言われ、別名神の木と呼ばれるほど、大きな力を秘めています。特にこの実は、55日間かげぼしして、カラカラになった実の中に、シーザの粉という火薬をつめる方法で、手投げ弾として使えます。

スレトの爪

スレトは、神々が最初につくった鳥と言われ、別名炎の鳥と呼ばれていましたが、暗黒の勢力との戦いで絶滅し、現在は化石でしか発見されません。その化石の爪をギルドの箱におさめ、復活のいのりを3度となえると、スレトの爪となってよみがえります。これを敵に投げつけると、炎となってぶつかっていくのです。

ボアの種

レオンが神々を訪ねた時、ボアの木を持ち帰りました。ボアは邪悪なものに対して強い攻撃性をもっており、種も、本能で邪悪なものにつきささっていくのです。その種を数個ずつまとめてシーザの粉でかためたものが、ボアの種と呼ばれています。しかし、ボアの木は南オフェーリアの南方でしか育たなかったので、種の収獲が少ないため、店に出回る値段が高くなっているのが現状です。

けむりだま

暗黒神との戦いで死んでいった勇者たちは、

かそうされてそのたましいを天に帰すことがならわしとなっていますが、まれに、無念を立ち切れないたましいが煙となってさまよう事があります。この煙をとくしゅな技法で球体にしたものが、けむりだまと呼ばれ、これを使うと、敵が何であってもダメージを与えることができます。ただ、勇者のたましいをあつかう技法なので、一般には広められておりません。

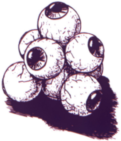
キャラクターのしょうかい



●ボーンヘッド
頭がい骨だけですが、口から強力な超音波を発して攻撃をしてきます。



●アイアンフィスト
鋼鉄のこぶしを持った筋肉のモンスター。弱い防具ではその強大なパンチをふせぐことはできません。



●デスアイ
自分の体を分裂させ、それを武器として攻撃してきます。この目玉に見入られたら最後、決して生きて帰れないといわれています。



●ガールデン
　ラゴン神殿を守るため、つくり出されたモンスター。



●ピクセル
　悪魔に取りつかれ、肉体はほろんでも戦い続ける、騎士のなれのはてです。



●フレイア
　はじめは青白い火の玉ですが、うかつにちかづくと顔を出して魔法のじゅもんをとなえてくるので要注意。



●アイスナイト

アイスパレスで出る氷の戦士。つめたい心をもっているのでようしゃなくおそってきます。



●モルタロ

三つの頭をもっているため動きはふつうのヘビにはおとりますが、ねばり強くこうげきしてくるのでゆだんはできません。

砂



●スコーピオン

アスラン砂漠に出現。その巨大なしっぽの攻撃を一たびくらえば、どくに犯されいずれは死んでしまいます。



●サンドマン
　砂漠に入ったなら足もとに気をつけましょう。サンドマンが自分の体を砂にかえ、潜んでいるかもしれません。



●サンドワーム
　砂中に身をかくし、触手を外に出し旅人を待ちぶせています。触手にふれるとすぐに口を開けとび出してくるぞ。



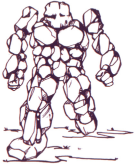
●ビックマウス
　通称砂漠のそうじ屋。そのどん欲な口は、動くものすべてにおそいかかり、強力なあごでかみくだきます。

荒れ地



●ロック

もぞもぞ動く奇怪な岩。意外にも魔力を持っているので、魔法の攻撃をしてくるぞ。



●ロックマン

その名の通り岩でできた怪物だ。攻撃力、防ぎょ力が強い。しかし動きはにぶいから、後ろに回ってやっつけましょう。



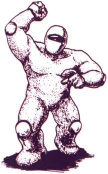
●グリュフォン

鳥の上半身、ライオンの胴を持った特異な怪物。その攻撃力は強く、残酷な性格を持っています。
恐ろしい敵です。

森



●サイクロプス
一つ目の大魔人、一度にらまれたらひとたまりもありません。とくに大きなこん棒には気をつけましょう。



●ゴレム
一見ただの土魔人、武器はもっていませんが、力はふつうの人間の何十倍ももっています。このこぶしには十分注意しましょう。



●ラドック
トゲのついた首輪が最強の武器。中身はただの犬ですが、野生味をおびているので、とてもきょうぼうだ。

草原







●トリフィド

とても強力な消化液をもった食中植物。ふだんは森の中の草木にかくれてじっとしているのでわかりません。

●アイレスワーム

主に草原に出現します。見かけにだまされてはいけません。こんな敵でも油断はしないように。

●デスマスク

その姿形からこの名がつけられました。新たなデスマスクを求めて、ひっそりとまちかまえています。



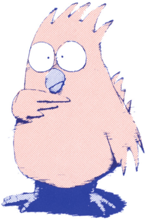
●イルガルーン
　一見すると子供程度ですが、その攻撃はすさまじいのです。集団でおそってくるから注意しましょう。



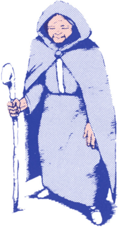
味方キャラクター



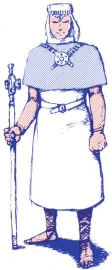
商人



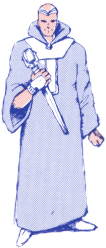
モーム



ばあさん



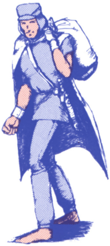
神宮（しんかん）



魔導士（まどうし）



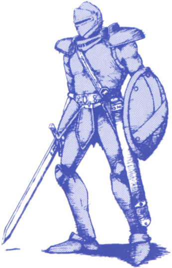
みこ



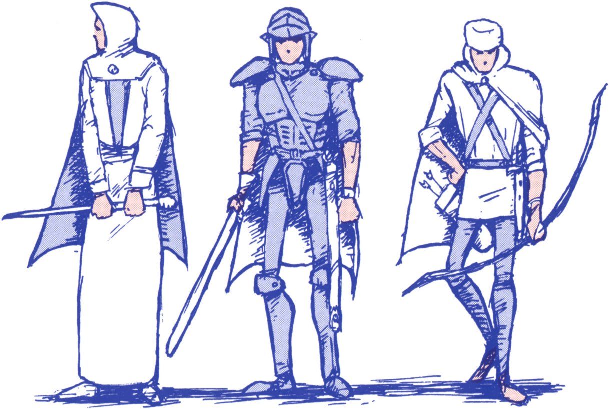
たびびと
旅人



ぎんゆうしじん
吟遊詩人



しゅじんこう
主人公



ヒント

(1)地図の使い方

いっしょについてくる地図は、ただのおまけではないんだ。この地図は、本物そっくりに作られていて、君の旅の力ずよいみかたになってくれる。ただ、すべての町やしんでんが書きこまれているわけではないので、もし君があたらしい町についたなら、かならず現在地をかくにんしよう。

もし、このきれいな地図をよごしたくなかったら、コンビニエンスのお店なんかでコピーをとろう。

道は、人がつくったもの。道のはてには、かならずなにかがあるものだ。ただ、魔物のこうげきで、とぎれとぎれになっているけど、よく地図をみると、わかるよね。

船は、船つき場にしかつけない。しかも地図には船つき場が、かきこまれていない。船は、大海を旅できるような、おおきなものだ。それが、岩がごろごろしているような、自然の海岸につけるはずがないよね。

しかし君が手にいれるのは、ただの船じゃないんだ。神様がつくった、魔物のこうげきにもびくともしない、しかもしんせいなちからによって、ポケットに入るくらい小さくできる船なんだ。だから船からおりて、ほかの船つき場にいっても君の船は、いつも君といっしょなわけだ！　そこから、あらたな旅にでれるんだよ。

自分のいる場所がわからなくなった君、自分のまわりの地形と地図を、じっくり見くらべてみよう。ほら、わかったでしょう！

このゲームは、最初から行けるところがとてもひろい。だけど君が安心してすごせる町には、かならず「たましいのほかんじょ」があるから、かんたんにセーブできるんだ。しかも、コンティニューしても、持ち金半額なんてことはない。思いのままに、行動しよう。

ＢＢチップのいりょくを、じゅうぶんつかって、どんどん冒険するんだ。

(2)会話について

話をきいたら、かならずメモをとろう。このゲームは、ものすごく奥がふかい。君は、多くのなぞをのりこえて行かなければならないんだ。ひとびとに、まえに聞いていたことが、ものすごくやくにたつこともあるんだよ。

町の人たちは、それぞれ生活している。だからたとえ君が、遠くはなれたところで、なにかをやったとしても、そこではまだ、うわさがとどいてないかもしれない。旅人だけが、じょうほうをもってきてくれるからだ。しかしうわさは、いずれひろがるよね！

だからゆっくりと、人々の話すことは、かわっていくんだ。けして、最初から最後まで、おなじことをしゃべるなんてことはないんだよ。

人から地名がききだせたら、まず地図をみて、そして行ってみよう。そこであたらしいことが、わかるかもしれない。

すべての人に、話をきくひつようはない。だって人によってはいそがしいかもしれないだろう？　そんなときは、あとになってまた聞けばいいんだ。

それより、なにかひらめいたら、そく行動にうつったほうがいいと思うよ。冒険をおそれるようでは、光りの戦士になれないよ！そして、いきずまって、はじめて、話をきけばいいんだ。いつでも町の人は、君のために、そのときのいちばんたいせつなじょうほうを、与えてくれるだろう。

はなしができるのは、みかただけではない。敵だって、なにかいいたいことがあるかもしれない。バトルモードで､「はなす」コマンドをつかって、はなしをしてみよう。とくに、敵でもえらそうにしているやつは、知能も高く、けっこうじゅうようなことをしゃべるらしい。

(3)ゲームがめんどうだな！っておもった君へ

どうしてもわからなくなった人は、お金をはらって「うらないじょ」で、うらなってもらおう。君のするべきことを、おしえてくれるよ。

どうぐの「いのりのわ」「かぜのふえ」、まほうの「ステップ」「フライ」は、たましいのほかんと、とてもかんけいがふかい。くみあわせて考えると、君の旅はとてもらくになるんだ。おくふかいダンジョンのなかで、どうしようもなくなったときに、「いのりのわ」「かぜのふえ」があったら、とてもたすかるでしょう?さいてい一個ずつもっておこうね。

ドアはたくさんあるけど、町でてにはいるカギであくのは、そのなかの一部にすぎない。まほうや、たから、それに特別のカギでないとあかないものもある。いまは、あけられなくとも、しんぱいしないで、やれることからやっていこう。

ゆうしゃは、つよさとやさしさをかねそなえたもの、ひとにしんせつにできないようでは、南オフェーリアをラゴンから助け出すことなんかできないよ！

(4)さいごに……

このゲームは、君がパルメキアの王子になりきることをぜんていにつくられている。「ロールプレイング」のことばは、「その役になりきる」といういみなんだ。そして、君が、南オフェーリアの住民になりきったとき、このそうだいな「ミネルバトン　サーガ」のぜんぼうが、君のもとにひろがるだろう。

なぞはなぞをよび、すべては君をラゴンのもとに、みちびいてくれる。そしてさいごの勝利を手にするためには、たいせつななかまと、君じしんののうりょく、けいけんがひつようだとわかることだろう。

さぁ、王子よ！君のうまれそだった、南オフェーリアの大地をしっかりとふみしめ、あらたな旅へとでかけるのだ！

フィナーレ

タイトーファミコンソフトに対するファンレター、応援、おたよりは……

〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

株式会社タイトーファミコンソフト係

※住所・氏名・電話番号も忘れずにお願いします。

◆耳よりな情報がいっぱい！

ファミコン情報局　☎03-239-4000

☎0878-33-6340（高松支局）

電話番号はよく確かめてからダイヤルして下さい。
尚、RPGの性質上、ゲームの内容に関する問い合わせは情報局以外では一切お答えできませんので御了承ください。

保証について

正常な使用状態のもとで故障が発生した場合には、お買い上げの日から3ヶ月の期間、保証書記載内容により修理致します。
万一故障が発生した場合には、製品に本証と故障状況を添えてお買い求めのお店又は、直接株式会社タイトーサービスセンター宛にお送り下さい。
なお、本保証書にお買い上げ店、お買い上げ年月日が記入されているかをお確かめ下さい。
※郵送には、適切な梱包の上紛失などふせぐため簡易書留をご利用下さい。

送り先 〒243-04 海老名市下今泉250

株式会社 タイトー
中央技術サービスセンター（ファミコン係）

保証規定

●取扱説明書の注意に従った正常な使用状態で故障した場合は、保証書記載の期限内は、無料で修理いたします。
●修理依頼品を郵送される場合の郵送料金及び諸掛りは、お客様のご負担となります。

★保証期間外、もしくは保証期間内でも次の場合は、修理・保証は出来ません。

イ．誤用、乱用および取扱いに不注意による故障。
ロ．火災、地震、水害および盗難などの災害による故障。
ハ．不当な修理や改造および異常電圧に起因する故障。
ニ．本品以外のものに起因する故障。
ホ．使用中に生じたキズまたは落下等による故障および損傷。
へ．消耗品および付属品の交換。
ト．本証は日本国内においてのみ有効です。また本証の再発行はいたしませんので、大切に保管して下さい。
チ．不必要な電池の交換による故障。

ファミコン・ミネルバトンサーガラゴンの復活保証書

<table>
<tr><td rowspan="2">お客様</td><td colspan="2">ご住所□□□-□□</td></tr>
<tr><td>お名前</td><td>TEL</td></tr>
<tr><td>お買い上げ</td><td colspan="2">住所：
店名：　　　　印</td></tr>
</table>

お買上げ年月日	年	月	日

楽・し・さ・を・演・出・す・る

株式会社タイトー®

本社　東京都千代田区平河町2-5-3